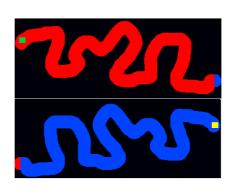
Guía para realizar el Juego de Arkanoid

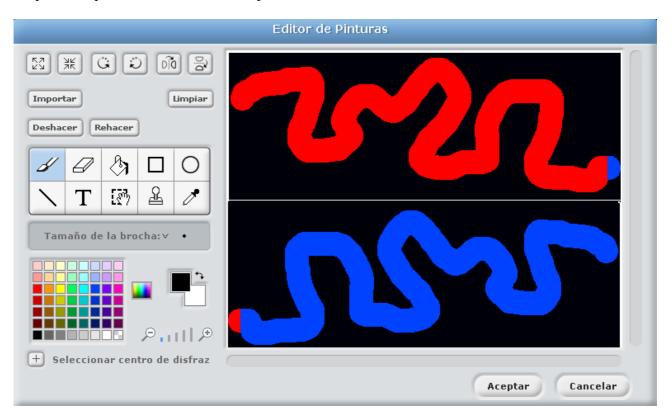






En este caso vamos a replicar un divertido juego en que jugaremos un carrera contra otro oponente trantando de completar lo antes posible el recorrido sin salirse del camino porque de lo contrario deberemos volver a empezar.

Lo primero que vamos a hacer es dibujar el circuito. Para ello vamos a ir a Escenario.



Noten que hacemos un trazado grueso en la parte superior y que en el estremo final vamos a pintar un área azul.

Lo lógico para que el juego sea parejo es que el circuito sea el mismo. Para darle una variante, lo que vamos a hacer es copiar (con el sello) el circuito. Seleccionarlo (con la mano y el cuadradito) y reflejarlo a los efectos de que mire al otro lado. El de abajo lo vamos a pintar de azul y la llegada en rojo.

Ahora que ya tenemos armado el circuito (si quieren le pueden pintar una línea horizontal en el centro) vamos a proceder a la programación que ya verán que es bastante sencilla.

Tendremos dos corredores (representados por dos cuadraditos, uno verde y el otro amarillo). El verde, que correrá en el circuito de arriba, tendrá el siguiente código.

```
al presionar tecla W▼
                                al presionar tecla S▼
cambiar y por 2
                                                               ir a x: (-218) y: (128)
                               cambiar y por [-2]
al presionar tecla d
                                al presionar tecla
cambiar x por 2
                               cambiar x por [-2]
     al presionar 🔼
                                               al presionar 🚐
    por siempre
                                               por siempre
            ¿tocando el color ?
                                                       ¿tocando el color ■ ?
        enviar a todos gana verde v
                                                   ir a x: -218 y: 128
```

Básicamente lo que hacemos es controlarlo con (WSAD), colocarlo en una posición incial, y si está tocando un sector negro (se fue de la pista) comenzar de nuevo y si llegó a la parte azul (mandar un mensaje de que ganó).

De forma similar trabajaremos con el cuadrado amarillo, cambiando los colores, la posición inicial y las teclas con las que se maneja.

```
al presionar tecla | flecha arriba =
                                         al presionar tecla flecha abajo▼
cambiar y por 2
                                         cambiar y por [-2]
                                                                                 ir a x: 224 y: -62
al presionar tecla | flecha derecha =
                                           al presionar tecla | flecha izquierda =
cambiar x por 2
                                          cambiar x por [-2]
               al presionar 🧢
                                                       al presionar 🚚
              por siempre
                     ¿tocando el color
                                                              čtocando el color 🔳 ?
                  enviar a todos gana amarillo▼
                                                          ir a x: 224 y: -62
```

Lo último que falta es controlar cuando termina el juego. Para ello volvemos a ESCENARIO y lo que hacemos es dibujar otros dos disfraces más, uno para cuando gana el jugador verde y otro para cuando gana el jugador amarillo.

Escenario	
Programas Fondos Sonidos	
Fondo nuevo: Pintar Importar Cámara	
ייניני ייניני	fondo 1 480×360 15 KB Editar Copiar ×
2	fondo2 480x360 1 KB Editar Copiar ×
3	fondo3 480x360 2 KB Editar Copiar ×

Y por último el código que es bastante sencillo

```
al presionar cambiar el fondo a fondo1 v

al recibir gana verde ve
```